



TITLE:

# 「デザイン」の実践の場 --訪問学習会2017秋USを通して--

AUTHOR(S):

小椋, 恵麻

---

CITATION:

小椋, 恵麻. 「デザイン」の実践の場 --訪問学習会2017秋USを通して--.  
デザイン学論考 2018, 12: 10-14

ISSUE DATE:

2018-03

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/233593>

RIGHT:

# 「デザイン」の実践の場 ―訪問学習会2017秋USを通して―

Place of Practice of "DESIGN"

小椋 恵麻

OGURA, Ema

京都大学大学院工学研究科建築学専攻博士後期課程3回生  
京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生



## 1. はじめに

このたび、訪問学習会2017秋USに参加し、様々な大学研究機関や企業、科学館、美術館などを訪れた。また訪問先で実践されている「デザイン」の場を体験することで、新たな視点からデザイン学を学ぶことができたように思う。

デザイン学プログラムの学生として過ごす約5年間の中で、単なるもののデザインではない「デザイン」という言葉をデザイン学に関係する場以外で、耳にする機会が少しずつ増えてきた。それは大学の学生間（非デザイン学プログラムの学生）の会話であったり、企業のインターンであったり、各所で開かれるワークショップであったり、様々である。

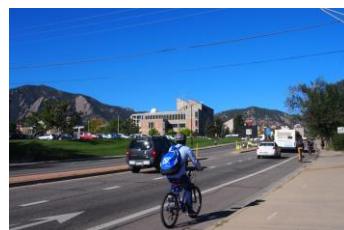
しかしながら、「デザイン」が全面に押し出される場などに参加すると、知らない人同士でチームを組み、課題解決のためのアイディアをポストイットにできる限り書き出して互いに発表しましょうといった手法を用いた現場にたびたび遭遇する。そういった手法に抵抗のない人々が積極的に参加する姿は見られても、そうでない参加者がどこか少し無理をしているように感じるが多々あった。未だに日本では「デザイン」の実践がキャズムを超えていないと感じる部分である。

本稿では、この貴重な経験の中でも特に印象に残ったATLAS Institute、The Exploratoriumでの経験を中心に、筆者の感じたことを述べていきたいと思う。

## 2. ATLAS Institute

### 2.1 ATLAS Instituteでのアクティビティ

アメリカに到着し、まず始めに訪れたのはコロラド大学ボウルダー校である。ボウルダー校は、ロッキー山脈を背景に起伏のある広大な土地に各研究棟が街のように点在しているキャンパスである（pic.1）。今回の訪問では、2日間の滞在期間の内、1日目は



pic.1 ボウルダー校のキャンパス

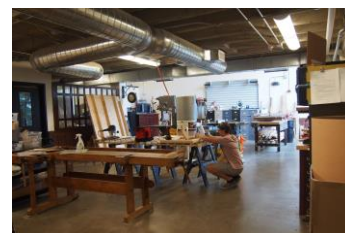
ATLAS Institute（以下、ATLAS）内の見学とATLASで行われている研究プロジェクトを紹介していただいた（pic.2）。またATLASの先生や学生たちに向けてPechaKucha styleによる自身の研究内容の紹介を行った。2日目には、工作実習授業に参加した後、電子部品の製造・販売を行うSparkFunの工場見学に行った。



pic.2 プロジェクトのデモの様子

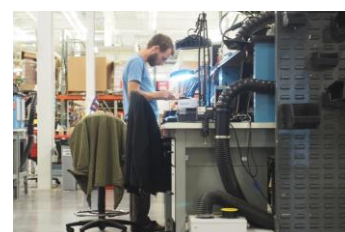
## 2.2 「デザイン」を実践する場

ATLASの研究棟内は廊下のちょっとしたスペースが研究内容やオブジェの展示スペースになっている。また階段の壁面にもアーティストによるペイントが施されており、まるで美術系の大学に足を踏み入れたのかのように感じた。学生たちも個性的でオシャレだ。また各研究室やデザイン工房はオープンな空間になっているか部屋の一部分がガラス張りになっているので、中の様子が見えるようになっており、誰がどこで何を作っているのか何となく分かるようになっており（pic.3）。



pic.3 工房内の様子

2日目に訪れたSparkFunでは、様々な電子部品が作られる様子を正に目の前で見学することができるようになっている。工場見学でよくあるような、柵やガラス窓はない。スタッフが細かな電子部品を制作する様子や基盤を焼く機械を間近で見ることができる（pic.4, 5）。またスタッフは工場内に飼い犬を連れてくることができるようになっており、広い工場内をスケボーで移動するスタッフの横を愛犬が付いてまわるといった光景も見られた。日本では、有名IT企業の自由なオフィスがときどき地上波で流されるが、さすがにここまでの自由さは見たことがない。そして、ここでは単なるもののデザインでなく、オープンな場の中でスタッフ同士がうまくコミュニケーションを取りながら、作り上げていく「デザイン」の場ができていていると感じた。



pic.4 スタッフが制作している様子



pic.5 基盤を作成している様子

ATLASの研究棟とSparkFunのいずれにも共通しているのは、今その場で行われている事柄が常にオープンであり、「デザイン」を実践する場が開かれていることである。またATLASには様々なバックグラウンドを持った学生が集っていることもあり、その学際的な交流は幅広いと感じた。

## 2.3 京大における「デザイン」の実践

デザイン学プログラムでも、様々なバックグラウンドを持った学生が集って

おり、ファブリケーション拠点などの設備なども揃っている。しかし、ファブリケーション拠点に行っても見知った顔しかおらず、ミーティングスペースとして利用されていることも多い。これはキャンパスが二分されているために物理的に会うことに不自由さがあるのも事実だが、それ以上に学生同士がお互いの人間や研究内容について知らないことが主な原因のように思う。

### 3. The Exploratorium

#### 3.1 The Exploratoriumの展示空間

サンフランシスコへと移動し、次に訪れたのが The Exploratoriumである。The Exploratoriumは、海沿いの古い倉庫を改修して作られた体験型の博物館である。巨大な空間の中に何百もの展示物が所狭しと並んでおり、来場者がそれらに自由に触れることができるようになっている。展示空間は力学、電磁気学、数学、生物学、天文学などの分野によってゆるやかに分かれており、来場者は気になった展示物を操作方法に従って体験し、次になぜその現象が起きるのか原理を説明した “What’s going on?” を読み、原理を理解することができる展示形式になっている (pic.6)。



pic.6 展示の様子

学校教育の現場などでは、まず教科書から得られた知識を元に思考し、表現する流れが一般的である。本稿を読んでいる人の中にも、小学校の理科の時間にエネルギー変換について学んだ後、ソーラーパネルを使ったラジコンカーキットを作った人もいないだろうか。それに対し、The Exploratoriumでは前提となる知識を必要としない展示のつくりになっている。そのため、十分な知識を持たない子供たちはアトラクションとして、展示を楽しむことができ、その後に知識としての原理を学ぶことができる。また学校教育を受けた大人は実際の現象と教科書でみた原理のつながりを再確認し、そこに新たな発見を見出すことができるようになっている。実際に、展示エリアでは子供以上に夢中になっている多くの大人がいた。また展示物の表現方法も多様である。一番分かりやすい視覚、そして聴覚、触覚、嗅覚（博物館の中にはなかったが、HPには科学レシピがあるようだ）と人間の感覚を刺激する。本来、野性的な環境下であれば、人間の感覚と学びは切っても切れない関係であるが、現代の教育制度下では切り離されつつあるように感じる。しかし、The Exploratoriumではこれらを結びつける実験の場（環境）が「デザイン」されていると感じた。

### 3.2 デザイナーとユーザーの枠を超えたコミュニティ

The Exploratoriumの仕組みで特に面白いと感じたのは、展示物の考案・作成・修理のすべてがThe Exploratoriumの中にある工房で行われているということである。つまり、デザイナーは体験するユーザーを実際に見ながら、次に何を作るか、ある原理の面白さを伝えるためにはどのような展示物を作ったら良いのか、考えるのである（pic.7）。



pic.7 The Exploratoriumの工房

また科学者や技術者はもちろん、地域のアーティスト、そしてユーザーもデザイナーになることができる。ここには主体や客体といった区別はない。人間の根底にある知識欲から生まれた『何かが生まれるかもしれないワクワク感』がこの科学館のコミュニティを支えていると感じた。

### 3.3 日本における体験型科学館

このような体験型博物館が日本にないわけではない。たとえば、お台場にある日本科学未来館などは科学者と来場者の間を取り持つ、科学コミュニケーターを介した体験アクティビティや実験教室などがある。しかしながら、The Exploratoriumのような主体と客体が入り混じった体験型博物館を日本で実践しようとするると2つの大きな壁があると感じた。

1つめは、科学館に求められる意義である。日本では、科学館は子供のための学ぶための場所という意味合いが強いと感じる。教科書で習った知識を最先端の科学に発展させたらどうなるかなど、いわば学校教育の延長線上である。そのため、どこか大人が率先して楽しんじゃいけないような、一緒になって体験していたら大人気ないのではないかと感じてしまう、そう感じさせる雰囲気がある。

一方、The Exploratoriumは学びの場というよりも、遊びの場である。説明書きにあるように展示物を操作してもうまくいかないとき、どうやったらうまく動くのか、考えなければならない。展示物によっては1人では体験できないものもある。そのときは近くに誰かを誘わなければならない。遊びの中で学ぶ仕組みが随所に埋め込まれている。

もう1つは法律的な制約である。これはThe Exploratoriumのキュレーターである松本さんに館内を案内していただいた際に聞いて、日本とアメリカの制度の違いを大きく感じた部分でもある。たとえば、新しい展示物が完成したとき、The Exploratoriumではその瞬間に工房から展示スペースへと移動される。しかし、日本では安心・安全が最優先事項するために、開館時間内に展示物を入れ

替えることは法律上、禁止されている。その以外にも、できないことが非常に多いそうだ。

#### 4. さいごに

この訪問学習会全体を通して、様々な実践されている「デザイン」の場を体験し、筆者がこれまで日本で体験してきた「デザイン」の場との違いを感じることができた。特にデザイナーとユーザーの隔たりが大きく、それによるコミュニティ基盤が弱いと感じた。それは文化の違いから生まれるものや、シャイな日本人の民族的な性質も少し関係あるだろう。しかしながら、共通して見えてくるのはコミュニケーション、より具体的には双方の「信頼関係」の築き方のように思う。ここに日本の「デザイン」の実践がキャズムを超えるためのヒントが隠されているのではないかと感じた。

このことに関して、私がデザイン学で受けた講義の中で印象に残っている1つを紹介する。それは、インプロ（即興演劇）を用いたワークショップ型講義である。そのワークでは、「相手に伝えるということは、発信して終わりではなく、相手が受け取ったかどうか確認するまでが、伝えるということである」といった気づきを得た。相手が受け取ったかどうかを確認する方法は、目でコンタクトをとるだけでも十分である。当たり前のように思うかもしれないが、そのことを意識するかしないかでは、相手との築くことのできる信頼関係の深さが大きく違うことに気づくことができた。

また現在、様々な「デザイン」の実践の場でもはやされている「デザイン手法」と呼ばれるものがある。それ自体は悪いことではないが、これはあくまでも仕掛けにすぎない。そのまま輸入して同じことを別の場所で実施したからといって、同じ効果が得られるものではないのだ。その場を囲む人間同士が互いに信頼し、知恵を絞り、プロトタイプで失敗をくり返ししながら、美しいものを作り上げていく。日本での「デザイン」の実践の場が広がっていくには、まだまだ多くの問題がある。筆者は今回の訪問学習会をはじめとするデザイン学プログラムでの様々な学びを通して、このような場をコーディネートする一助となることができればと考えている。

#### 「デザイン学」への問い

- + あなたの思う「デザイン」の実践の場とは。
- + 日本における「デザイン」の実践の場が今後盛り上がるためには。